

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Kerangka perancangan .....	6
Gambar 2. 1 Rise Of The Tomb Raider .....	10
Gambar 2. 2 Jinx by Yan Sculpts .....	12
Gambar 2. 3 Evie by Dikko Art .....	12
Gambar 2. 4 Deskripsi penampilan gaya grafis .....	13
Gambar 2. 5 Handyman .....	14
Gambar 2. 6 Kena Bridge of Spirits .....	14
Gambar 2. 7 Vertex, edge, dan face .....	15
Gambar 2. 8 Modelling oleh Blender Guru .....	16
Gambar 2. 9 Texturing oleh Blender Guru .....	16
Gambar 2. 10 Procedural Displacement oleh Blender Guru .....	17
Gambar 2. 11 Sebelum render oleh Blender Guru .....	17
Gambar 2. 12 Setelah render oleh Blender Guru .....	18
Gambar 2. 13 Garis .....	19
Gambar 2. 14 Bangun .....	19
Gambar 2. 15 Bidang .....	20
Gambar 2. 16 Tekstur .....	20
Gambar 2. 17 Warna .....	21
Gambar 2. 18 Ruang dan waktu .....	22
Gambar 3. 1 Bagan hasil analisis .....	47
Gambar 4. 1 <i>Turnaround</i> Surya dalam Blender <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	55
Gambar 4. 2 Muka Surya <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	55
Gambar 4. 3 Belakang kepala <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	56
Gambar 4. 4 Rambut Surya <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	56
Gambar 4. 5 Mata dan Alis <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	57
Gambar 4. 6 Bentuk dasar torso <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	58
Gambar 4. 7 Bahu Surya <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	58
Gambar 4. 8 Tangan Surya <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	59

Gambar 4. 9 <i>Loop cut</i> siku Surya <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	60
Gambar 4. 10 Kaki Surya <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	60
Gambar 4. 11 Sepatu Surya <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	61
Gambar 4. 12 <i>Loop cut</i> lutut Surya <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	61
Gambar 4. 13 Proses <i>sculpting</i> Surya <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	62
Gambar 4. 14 <i>Seam</i> pada model Surya <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	63
Gambar 4. 15 Palet warna Surya <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	63
Gambar 4. 16 Material Surya <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	64
Gambar 4. 17 Pemberian warna dan tekstur Surya <i>sumber: dokumen pribadi</i> ....	64
Gambar 4. 18 UV Map Surya <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	65
Gambar 4. 19 Tampak depan Surya <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	66
Gambar 4. 20 Tampak samping Surya <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	66
Gambar 4. 21 Tampak belakang Surya <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	67
Gambar 4. 22 <i>Vault</i> <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	68
Gambar 4. 23 <i>Crouch</i> <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	68
Gambar 4. 24 <i>Push</i> <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	69
Gambar 4. 25 <i>Turnaround</i> Screen Head dalam Blender <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	69
Gambar 4. 26 Kabel kepala Screen Head <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	70
Gambar 4. 27 Proses <i>extrude</i> kepala Screen Head <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	70
Gambar 4. 28 Torso Screen Head <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	71
Gambar 4. 29 Bentuk dasar torso Screen Head <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	71
Gambar 4. 30 Dalam torso Screen Head <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	72
Gambar 4. 31 Tangan Screen Head <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	72
Gambar 4. 32 Kabel belakang Screen Head <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	73
Gambar 4. 33 Palet warna Screen Head <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	73
Gambar 4. 34 <i>Seam</i> pada model Screen Head <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	74
Gambar 4. 35 Pemberian warna dan tekstur Screen Head <i>sumber: dokumen</i> <i>pribadi</i> .....	74
Gambar 4. 36 UV Map Screen Head <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	75
Gambar 4. 37 Tampak depan Screen Head <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	75
Gambar 4. 38 Tampak belakang Screen Head <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	76
Gambar 4. 39 Tampak samping Screen Head <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	76
Gambar 4. 40 Pose Screen Head 1 <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	77
Gambar 4. 41 Pose Screen Head 2 <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	77
Gambar 4. 42 Pose Screen Head 3 <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	78
Gambar 4. 43 <i>Turnaround</i> Rama dalam Blender <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	78
Gambar 4. 44 Perbedaan ukuran model Surya dan Rama <i>sumber: dokumen</i> <i>pribadi</i> .....	79
Gambar 4. 45 Kepala Rama <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	79
Gambar 4. 46 <i>Goggles</i> Rama <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	80
Gambar 4. 47 Rambut Rama <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	80
Gambar 4. 48 Kepala Rama 2 <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	81

Gambar 4. 49 Torso Rama depan <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	81
Gambar 4. 50 <i>Loop cut</i> dan <i>bevel</i> siku Rama <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	82
Gambar 4. 51 Torso Rama belakang <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	82
Gambar 4. 52 <i>Loop cut</i> dan <i>bevel</i> Rama 2 <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	83
Gambar 4. 53 Sepatu Rama <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	83
Gambar 4. 54 Kaki Rama <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	84
Gambar 4. 55 Palet warna Rama <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	84
Gambar 4. 56 <i>Seam</i> pada model Rama <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	85
Gambar 4. 57 Pemberian warna dan tekstur Rama <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	85
Gambar 4. 58 UV Map Rama <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	86
Gambar 4. 59 Tampak depan Rama <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	86
Gambar 4. 60 Tampak belakang Rama <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	87
Gambar 4. 61 Tampak samping Rama <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	87
Gambar 4. 62 Pose Rama 1 <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	88
Gambar 4. 63 Pose Rama 2 <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	88
Gambar 4. 64 Pose Rama 3 <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	89
Gambar 4. 65 <i>Turnaround</i> dan model dasar Santika <i>sumber: dokumen pribadi</i> ..	90
Gambar 4. 66 Teknik <i>edge extend</i> rambut Santika <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	90
Gambar 4. 67 Rambut Santika <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	91
Gambar 4. 68 <i>Sculpting</i> torso Santika <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	91
Gambar 4. 69 Proses membuat selendang <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	92
Gambar 4. 70 Proses pembuatan tangan Santika <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	92
Gambar 4. 71 <i>Loop cut</i> dan <i>bevel</i> siku Santika <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	93
Gambar 4. 72 <i>Sculpting</i> kaki Santika <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	93
Gambar 4. 73 <i>Loop cut</i> dan <i>bevel</i> lutut Santika <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	94
Gambar 4. 74 Palet warna Santika <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	94
Gambar 4. 75 <i>Seam</i> pada model Santika <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	95
Gambar 4. 76 Pemberian warna dan tekstur Santika <i>sumber: dokumen pribadi</i> ..	95
Gambar 4. 77 Tampak depan Santika <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	96
Gambar 4. 78 Tampak samping Santika <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	96
Gambar 4. 79 Tampak belakang Santika <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	97
Gambar 4. 80 <i>Turnaround</i> dan model dasar Professor Adiguna <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	97
Gambar 4. 81 Teknik <i>edge extend</i> pada rambut Professor Adiguna <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	98
Gambar 4. 82 Rambut Professor Adiguna <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	98
Gambar 4. 83 Kacamata Professor Adiguna <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	99
Gambar 4. 84 Kepala Professor Adiguna <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	99
Gambar 4. 85 Jas dokter dan tangan Professor Adiguna <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	100
Gambar 4. 86 <i>Sculpting</i> Professor Adiguna <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	100
Gambar 4. 87 Teknik <i>box modelling</i> pada model Professor Adiguna <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	101

Gambar 4. 88 <i>Loop cut</i> dan <i>bevel</i> pada siku Professor Adiguna sumber: dokumen pribadi.....	101
Gambar 4. 89 <i>Sculpting</i> kaki Professor Adiguna sumber: dokumen pribadi.....	102
Gambar 4. 90 <i>Loop cut</i> dan <i>bevel</i> kaki Professor Adiguna sumber: dokumen pribadi.....	102
Gambar 4. 91 Palet warna Professor Adiguna sumber: dokumen pribadi.....	103
Gambar 4. 92 <i>Seam</i> pada model Professor Adiguna sumber: dokumen pribadi	103
Gambar 4. 93 Pemberian warna dan tekstur Professor Adiguna sumber: dokumen pribadi.....	104
Gambar 4. 94 UV Map Professor Adiguna sumber: dokumen pribadi.....	104
Gambar 4. 95 Tampak depan Professor Adiguna sumber: dokumen pribadi.....	105
Gambar 4. 96 Tampak samping Professor Adiguna sumber: dokumen pribadi.	105
Gambar 4. 97 Tampak belakang Professor Adiguna sumber: dokumen pribadi	106
Gambar 4. 98 <i>Turnaround</i> karakter Traveller sumber: dokumen pribadi.....	106
Gambar 4. 99 Kepala Traveller sumber: dokumen pribadi.....	107
Gambar 4. 100 Jenggot Traveller sumber: dokumen pribadi.....	107
Gambar 4. 101 <i>Sculpting</i> badan Traveller sumber: dokumen pribadi.....	108
Gambar 4. 102 Aksesoris tangan Traveller sumber: dokumen pribadi.....	108
Gambar 4. 103 <i>Sculpting</i> kaki Traveller sumber: dokumen pribadi.....	109
Gambar 4. 104 Jaket Traveller sumber: dokumen pribadi.....	109
Gambar 4. 105 <i>Seam lines</i> Traveller sumber: dokumen pribadi.....	110
Gambar 4. 106 UV Map Traveller sumber: dokumen pribadi.....	110
Gambar 4. 107 <i>Texture map</i> Traveller sumber: dokumen pribadi.....	111
Gambar 4. 108 Pengaplikasian <i>texture map</i> Traveller sumber: dokumen pribadi.....	111
Gambar 4. 109 Tekstur halus dan memantulkan cahaya sumber: dokumen pribadi.....	112
Gambar 4. 110 Tampak depan Traveller sumber: dokumen pribadi.....	113
Gambar 4. 111 Tampak samping Traveller sumber: dokumen pribadi.....	113
Gambar 4. 112 Tampak belakang Traveller sumber: dokumen pribadi.....	114
Gambar 4. 113 <i>Turnaround</i> kelompok Anarkis dalam Blender sumber: dokumen pribadi.....	114
Gambar 4. 114 Bentuk dasar kepala kelompok anarkis sumber: dokumen pribadi.....	115
Gambar 4. 115 Topeng kelompok anarkis sumber: dokumen pribadi.....	116
Gambar 4. 116 Kupluk kelompok anarkis sumber: dokumen pribadi.....	116
Gambar 4. 117 Torso dan baju kelompok anarkis sumber: dokumen pribadi....	117
Gambar 4. 118 Kristal pada badan sumber: dokumen pribadi.....	118
Gambar 4. 119 Pergelangan tangan model anarkis sumber: dokumen pribadi...	118
Gambar 4. 120 <i>Loop cut</i> dan <i>bevel</i> siku model anarkis sumber: dokumen pribadi.....	119
Gambar 4. 121 <i>Sculpting</i> kaki model anarkis sumber: dokumen pribadi.....	119
Gambar 4. 122 <i>Loop cut</i> dan <i>bevel</i> model anarkis sumber: dokumen pribadi....	120

Gambar 4. 123 Palet warna kelompok anarkis <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	120
Gambar 4. 124 <i>Seam</i> pada model kelompok anarkis <i>sumber: dokumen pribadi</i>	121
Gambar 4. 125 Tekstur kristal <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	121
Gambar 4. 126 Pemberian warna dan tekstur pada model anarkis <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	122
Gambar 4. 127 UV Map model anarkis <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	122
Gambar 4. 128 Variasi 1 tampak depan <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	123
Gambar 4. 129 Variasi 1 tampak samping <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	123
Gambar 4. 130 Variasi 1 tampak belakang <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	124
Gambar 4. 131 Variasi 2 tampak depan <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	124
Gambar 4. 132 Variasi 2 tampak samping <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	125
Gambar 4. 133 Variasi 2 tampak belakang <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	125
Gambar 4. 134 Variasi 3 tampak depan <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	126
Gambar 4. 135 Variasi 3 tampak samping <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	126
Gambar 4. 136 Variasi 3 tampak belakang <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	127
Gambar 4. 137 Variasi 4 tampak depan <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	127
Gambar 4. 138 Variasi 4 tampak samping <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	128
Gambar 4. 139 Variasi 4 tampak belakang <i>sumber: dokumen pribadi</i> .....	128
Gambar 4. 140 Teknik <i>edge extend</i> tampak depan <i>anomaly sumber: Dokumen pribadi</i> .....	129
Gambar 4. 141 Bentuk model kepala <i>Anomaly sumber: Dokumen pribadi</i> .....	130
Gambar 4. 142 Merubah <i>normals</i> kepala <i>sumber: Dokumen pribadi</i> .....	130
Gambar 4. 143 <i>Sculpting</i> kepala <i>Anomaly sumber: Dokumen pribadi</i> .....	131
Gambar 4. 144 Mata <i>Anomaly sumber: Dokumen pribadi</i> .....	131
Gambar 4. 145 Bentuk dasar tampak depan <i>Anomaly sumber: Dokumen pribadi</i> .....	132
Gambar 4. 146 Bentuk badan <i>Anomaly sumber: Dokumen pribadi</i> .....	132
Gambar 4. 147 <i>Loop cut</i> dan <i>bevel</i> siku <i>anomaly sumber: Dokumen pribadi</i> ....	133
Gambar 4. 148 <i>Loop cut</i> dan <i>bevel</i> lutut <i>anomaly sumber: Dokumen pribadi</i> ...	133
Gambar 4. 149 Merubah <i>normals</i> tubuh <i>anomaly sumber: Dokumen pribadi</i> ...	134
Gambar 4. 150 <i>Sculpting</i> tubuh <i>anomaly sumber: Dokumen pribadi</i> .....	134
Gambar 4. 151 <i>Setting</i> material <i>sumber: Dokumen pribadi</i> .....	135
Gambar 4. 152 Pemberian warna dan tekstur model <i>anomaly sumber: Dokumen pribadi</i> .....	135
Gambar 4. 153 Tampak depan <i>anomaly sumber: Dokumen pribadi</i> .....	136
Gambar 4. 154 Tampak samping <i>anomaly sumber: Dokumen pribadi</i> .....	136
Gambar 4. 155 Tampak belakang <i>anomaly sumber: Dokumen pribadi</i> .....	137
Gambar 4. 156 Skala karakter .....	137